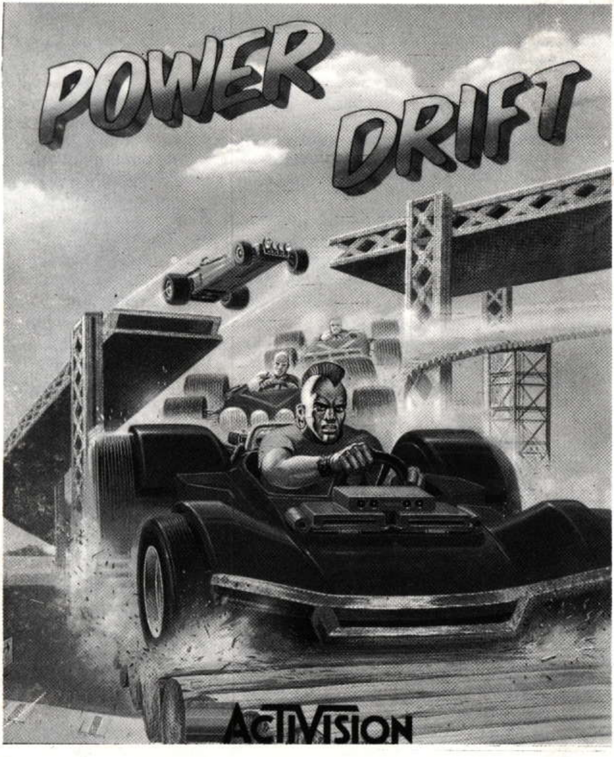


PLAYERS GUIDE

POWER DRIFT

It's fast . . . it's furious . . . it's POWER DRIFT!

Choose from twelve wacky drivers, like Jason the Skinhead or Jeronimo the Mohican and rev your way through 27 stomach churning circuits!

Watch the dust fly and the wheels spin as you screech over a 'roller coaster' track and wave goodbye to your opponents! Roar over mounds of mud, drive through the desert, slip 'n' slide on snow covered tarmac and race your way through the night to face the final lap!

COMMODORE AMIGA

To load the program, insert game disk A into drive df0: and reset the computer by pressing the CTRL key and the 2 Amiga keys. (A1000 owners will need to load Kickstart first). The game will start to load and after a short while will announce itself. If you have 1 megabyte of RAM or more, then the game will ask for game disk B so that it can load in the course data to shorten disk accesses.

OTHER DISK ACCESSES

The game will make disk accesses when a new course and stage are started.

Whenever the game cannot find the disk in drive df0: (because there is no disk present, or because the wrong disk is inserted) it will indicate this and prompt the user to insert the correct disk.

MENU OPTIONS

The following options are available from the game menu:

1) Sensitivity Adjust

In joystick/keyboard control mode, this causes a cycling of the three sensitivities (speed with which the car turns from side to side). In mouse control mode, this enables the user to define the required scaling for the mouse and a separate instruction screen is displayed.

2) Control Adjust

This toggles between mouse and joystick/keyboard control.

Control selected at startup is mouse.

To start the game, click either mouse button if mouse control mode is selected, otherwise press the joystick fire button or either SHIFT key.

The course selection screen will then be entered. This is used to select the course which you wish to play. Use left and right to select the course you wish. Press the gear change control when the driver arrow points to the driver that you want to select. Alternatively, press SPACE instead to select, without game music. After this, the course will be loaded off disk and the game will begin.

GAME CONTROL

In joystick control mode, the following controls apply:

Turn left	Joystick Lef
Turn right	Joystick Right
Accelerate	Joystick Forward
Brake	Joystick Back
Gear change	Joystick Fire Button

The keyboard can also be used at the same time as the joystick. The following keys are used:

Turn left	, (; on French Keyboard)
Turn right	. (: on French Keyboard)
Accelerate	CTRL
Brake	Space Bar
Gear change	either SHIFT

In mouse control mode, the following controls apply:

Turn left/right	The turn is determined by the mouse horizontal position
Accelerate	Mouse Left Button
Brake	SPACE bar, Keypad Enter, or any joystick direction
Gear change	Mouse Right Button

In joystick control mode, if it is possible for the user's joystick to register both left and right together (or if left and right on the keyboard are held down together), then the car will keep its current turn position.

The gear change control is used to toggle the current gear between high 'H' and low 'L'.

The game may be paused at any stage by pressing the HELP key. It may be resumed by pressing the RETURN key, or abandoned by pressing the ESC key.

To enter a high score into the table, use left and right movement of the selected control device to choose the desired character. This character can then be selected by pressing the gear change control. Characters can be deleted using the BACKSPACE or DELETE keys on the keyboard. The fourth character cannot be deleted as it is the final one.

IMPORTANT NOTES

If you boot the Workbench or CLI and insert either game disk into one of your disk drives, the system will say that the disk is bad. Do not worry, because the disk is not bad, it's just that the Amiga can't understand the format used to store the game.

Due to the upsurge in Amiga 'Viruses', the following should be noted:

The game uses its own custom 'Boot Block' to load and so some Virus detectors will warn you that the game disks are infected with a virus. Do not worry because they are not infected. Be very careful to never allow the game disks to become infected because the game will not load if they are. If you do unfortunately infect disk A, a spare copy of the boot block is stored in sectors 2 and 3 on track 0, side 0 of the disk. These should be copied to sectors 0 and 1 on track 0, side 0 of the disk to remove the virus and repair the disk. Most disk sector editors should allow you to do this although you may have trouble getting some to accept the disk because of its non-standard format.

ATARI ST

To load the program, insert game disk A into drive A: and reset the computer by pressing the reset button on the back. The game will start to load and after a short while will announce itself. If you have 1 megabyte of RAM or more, then the game will ask for game disk B so that it can load in the course data to shorten disk accesses.

OTHER DISK ACCESSES

The game will make disk accesses when a new course and stage are started.

Whenever the game cannot find the disk in drive A: (because there is no disk present, or because the wrong disk is inserted) it will indicate this and prompt the user to insert the correct disk.

MENU OPTIONS

The following options are available from the game menu:

1) Sensitivity Adjust

In joystick control mode, this causes a cycling of the three sensitivities (speed with which the car turns from side to side). In mouse control mode, this enables the user to define the required scaling for the mouse and a separate instruction screen is displayed.

2) Control Adjust

This toggles between mouse and joystick control. Control selected at startup is mouse.

3) Scan Rate Adjust

This toggles the screen display scan rate between 50Hz and 60Hz. Its use is for certain monitors (e.g. Philips CM8833) which cause a 60HZ screen to be taller than a 50HZ one. This enlarges the game screen without having to alter the monitor's vertical height setting which would otherwise alter the aspect ratio. On some monitors (e.g. Atari colour monitor), this option will have no visual effect because the monitor has constant scan line spacing instead of constant frame sizing. Scan Rate selected at startup is the value set by the ST after reset.

To start the game, click either mouse button if mouse control mode is selected, otherwise press the joystick fire button.

The course selection screen will then be entered. This is used to select the course which you wish to play. Use left and right to select the course you wish. Press the gear change control or SPACE when the driver arrow points to the driver that you want to select.

After this, the course will be loaded off disk and the game will begin.

GAME CONTROL

In joystick control mode, the following controls apply:

Turn left	Joystick Left
Turn right	Joystick Right
Accelerate	Joystick forward
Brake	Joystick Back
Gear change	Joystick Fire Button

In mouse control mode, the following controls apply:

Turn left/right	The turn is determined by the mouse horizontal position
Accelerate	Mouse Left Button
Brake	SPACE bar, Keypad Enter, or any joystick direction
Gear change	Mouse Right Button

In joystick control mode, if it is possible for the user's joystick to register both left and right together, then the car will keep its current turn position.

The gear change control is used to toggle the current gear between high 'H' and low 'L'.

The game may be paused at any stage by pressing the HELP key. It may be resumed by pressing the RETURN key, or abandoned by pressing the ESC key.

To enter a high score into the table, use left and right movement of the selected control device to choose the desired character. This character can then be selected by pressing the gear change control. Characters can be deleted using the BACKSPACE or DELETE keys on the keyboard. The fourth character cannot be deleted as it is the final one.

SPECTRUM CASSETTE

Insert cassette in your tape recorder and type LOAD" " then press ENTER. Press play on the tape recorder. After this, follow on screen instructions.

CONTROLS

Joystick

← — Left
→ — Right
↑ — Accelerate
↓ — Brake
FIRE — Gear Change
P — Pause
G+H — Together to abort track.

KEYBOARD

All keys totally definable, including pause & quit.

AMSTRAD DISC

Insert the disc in the drive. Type RUN"DISC and press ENTER.
The games will now load. Follow on screen instructions from now.

AMSTRAD TAPE

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

CONTROLS

As Spectrum.

C64 CASSETTE

Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

C64 DISC

Insert the disc in the drive. Type LOAD"*", 8,1 then press RETURN.

CONTROLS

Joystick (only)

← — Left
→ — Right
↑ — Accelerate
↓ — Brake
SPACE BAR — To pause (toggle)
FIRE Button — Gear Change

NOTE: This game is not a multi-load, so once this game is loaded no other tape/disc access will be necessary!

GENERAL NOTES

To choose which course you wish to play, use the left, right & gear change controls of your currently selected control option. The 12 different drivers can be selected by pressing gear change as the cycling indicator passes the desired driver. This will select the driver and course simultaneously.

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

CREDITS

Spectrum/Amstrad
Programmed by: John Mullins
Graphics by: Clive Paul
Music by: Uncle Art
Commodore 64
Programmed by: Chris Butler
Graphics by: Chris Butler
Music by: Uncle Art
ST/AMIGA
Programmed by: Z.Z.K.J.
Graphics by: Saul
Music by: Uncle Art
Produced by Neil Jackson and Nick Dawson.
A Software Studios Production.

POWER DRIFT

C'est rapide . . . c'est forcené . . . c'est de la DERIVE DE PUISSANC
Choisissez parmi douze conducteurs cinglés, comme Jason — jeune voyou aux cheveux rases — ou Jèronimo le Mohican et fillez à toute vitesse sur 27 circuits à vous faire perdre l'appétit.
Regardez la poussière s'envoler et les roues tourner sur une piste à montagnes russes et faites adieu de la main à vos concurrants. Passez en ronflant sur des montagnes de boue, conduisez à travers le désert, dérapez et glissez sur une route de tarmac recouverte de neige et dévalez á travers la ruit face à la dernière boucle.

COMMODORE AMIGA

Pour charger le programme, insérez le disque A du jeu dans l'unité de disques df0: et réinitialisez l'ordinateur en appuyant sur la touche CTRL et les 2 touches Amiga. (Pour ceux qui ont un A1000, il faut d'abord charger par kickstarter). Le jeu commencera à se charger et après un moment, il s'annoncera de lui-même. Si vous avez 1 mega-octet en RAM ou plus, alors le jeu demandera le disque B du jeu pour qu'il puisse charger les données de parcours pour réduire les accès aux disques.

AUTRES ACCÈS AUX DISQUES

Le jeu effectuera des accès aux disques quand un nouveau parcours et un nouveau stade seront commencés.
Quand le jeu ne peut trouver le disque dans l'unité des disques df0: (parce qu'il n'y a pas de disque ou parce qu'il s'agit d'un disque incorrect), il indiquera ceci et demandera à l'utilisateur d'insérer le disque correct.

LISTE D'OPTIONS

Les options suivantes sont disponibles sur la liste d'options;

1) Réglage de la Sensibilité

   En mode de contrôle manettes/clavier, ceci cause une itération de trois sensibilitiés (vitessse à laquelle la voiture tourne d'un côte à l'autre).

   En mode de contrôle souris, ceci permet à l'utilisateur de définir le cadrage requis pour la souris et un écran séparé d'instructions est affiché.

2) Réglage de Contrôle

   Ceci bascule entre le contrôle souris et le contrôle manettes/clavier.

   Le contrôle sélectionné au départ est celui de la souris.

Pour commencer le jeu, soit enclenchez l'interrupteur de la souris si le mode de contrôle souris est sélectionné, soit appuyez sur le bouton de tir des manettes ou l'une ou l'autre des touches SHIFT (touche de majuscules).
L'écran de sélection du parcours sera alors introduit. Ceci est utilisé pour sélectionner le parcours sur lequel vous désirez jouer. Utilisez droite et gauche pour sélectionner le parcours que vous désirez. Appuyez sur la commande de changement de vitesse quand la fléche du conducteur indique le conducteur que vous voulez sélectionner. Autrement, appuyez sur la barre espace (SPACE) pour sélectionner, sans la musique du jeu. Ensuite, le parcours sera chargé du disque et le jeu commencera.

CONTROLE DU JEU

En mode contrôle manettes, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner à gauche	Manette à gauche
Tourner à droite	Manette à droite
Accélérer	Manette vers lávant
Freiner	Manette vers l'arrière
Changement de vitesses	Bouton de tir de la manette

Le clavier peut aussi être utilisé en même temps que la manette. Les touches suivantes sont utilisées:

Tourner à gauche	, (; sur Clavier Français)
Tourner à droite	, (; sur Clavier Français)
Freiner	Barre Espace (SPACE)
Changement de vitesse	Touche SHIFT (Majuscules)

En mode contrôle souris, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner gauche/droite	La direction est déterminée par la position horizontale de la souris
Accélérer	Interrupteur gauche de la souris
Freiner	Barre Espace (SPACE); Clavier numérique Enter, ou toute direction de la manette
Changement de vitesses	Interrupteur droit de la souris

En mode contrôle manettes, s'il est possible par la manette de l'utilisateur d'aligner à la fois la gauche et la droite ensemble (ou si gauche et droite sur le clavier sont maintenus pressés ensemble), la voiture maintiendra sa position de direction actuelle.

Le contrôle de chagement de vitesses est utilisé pour régler la vitesse actuelle entre haut 'H' et bas 'L'.

Le jeu peut être mis en attente á tout moment en appuyant sur la touche HELP. Le jeu peut être repris en appuyant sur la touche RETURN, ou abandonné en appuyant sur la touche ESC (Echappe).

Pour introduire un score élevé dans le tableau, utilisez un movement de gauche ou de droite du dispositif de contrôle sélectionné pour choisir le caractère désiré. Ce caractère peut alors être sélectionné en appuyant sur le contrôle de changement de vitesse. Les caractères peuvent être effacés en utilisant les touches BACKSPACE ou DELETE (Suppimer) sur le clavier. Le quatrième caractère ne peut être effacé puisqu'il s'agit du caractère final.

NOTES IMPORTANTES

Si vous amorcez le Workbench ou le CLI et inseŕez l'un ou l'autre des disques du jeu dans l'une de vos unités de disques, le système vous indiquera que le disque est mauvais. Ne vous inquiétez pas, car le disque n'est pas mauvais, le problème est que l'Amiga ne peut comprendre le format utilisé pour charger le jeu.

Etant donné la poussée de ''Virus'' chez l'Amiga, il faut noter que:

Le jeu utilise son propre ''Bloc d'Amorçage'' personnalisé pour charger et donc des détecteurs de Virus vous avertiront que les disques du jeu sont infectés par un Virus. Ne vous inquiétez pas car ils ne sont pas infectés. Faites très attention de ne jamais laisser les jeux s'infecter car si c'est le cas, le jeu ne se chargera pas. Si malheureusement vous infectez le disque A, une copie de réserve du bloc d'amorçage est stockée dans les secteurs 2 et 3 sur la piste 0, côté 0 du disque. Celles-ci devraient être copiées sur les secteurs 0 et 1 sur la piste 0, côté 0 pour enlever le virus et réparer le disque. La plupart des éditeurs de secteurs de disque devraient vous permettre d'effectuer ceci quoique vous puissiez avoir des problèmes à faire accepter le disque à cause de son format non-classique.

ATARI ST

Charge

Pour charger le programme, insérer le disque A du jeu dans l'unité de disques A: et réinitialiser l'ordinateur en appuyant sur la touche de remise à zéro située à l'arrière. Le jeu commencera à se charger et après un moment, il s'annoncera de lui-même. Si vous avez 1 mega-octet en RAM ou plus, alors le jeu demandera le disque B du jeu pour qu'il puisse charger les données de parcours pour réduire les accès aux disques.

AUTRES ACCES AUX DISQUES

Le jeu effectuera des accès aux disques quand un nouveau parcours et un nouveau stade seront commencés.

Quand le jeu ne peut trouver le disque dans l'unité de disques A: (parce qu'il n'y a pas de disque ou parce qu'il s'agit d'un disque incorrect), il indiquera ceci et demandera à l'utilisateur d'insérer le disque correct.

LISTE D'OPTIONS

Les options suivantes sont disponibles sur la liste d'options:

1) Réglage de la Sensibilité

 En mode de contrôle manettes/clavier, ceci cause une itération de trois sensibilités (vitesse à laquelle la voiture tourne d'un côté à l'autre).

 En mode de contrôle souris, ceci permet à l'utilisateur de définir le cadrage requis pour la souris et un écran séparé d'instructions est affiché.

2) Réglage de Contrôle

 Ceci bascule entre le contrôle souris et le contrôle manettes.

 Le contrôle sélectionné au départ est celuis de la souris.

3) Réglage du fréquence d'image

 Ceci règle la fréquence d'image de l'affichage de l'écran entre 50Hz et 60Hz. Son utilisation est pour certains écran de contrôle (par exemple Philips CM8833) qui font qu'un écran 60Hz est plus grand qu'un écran 50Hz. Ceci agrandit l'écran de jeu sans avoir à modifier le réglage de la hauteur verticale de l'ecran de contrôle qui autrement changerait le format d'image. Sur certains écrans de contrôle (par exemple l'écran couleur Atari), cette option n'aura aucun effet visuel car l'écran de contrôle dispose d'un espacement constant des lignes de balayage au lieu d'un triage constant de balayage. La frèquence d'image sélectionnée au démarrage est la valeur donnée par la Sensibilité après la remise à zéro.

Pour commencer le jeu, soit enclenchez l'interrupteur de la souris si le mode de contrôle souris est sélectionné, soit appuyez sur le bouton de tir de la manette.

L'écran de sèlection du parcours sera alors introduit. Ceci est utilisé pour sélectionner le parcours sur lequel vous désirez jouer. Utilisez droite et gauche pour sélectionner le parcours que vous désirez. Appuyez sur la commande de changement de vitesse ou sur la barre Espace (SPACE) quand la flèche du conducteur indique le conducteur que vous voulez sélectionner.

Ensuite, le parcours sera chargé du disque et le jeu commencera.

CONTROLE DU JEU

En mode contrôle manettes, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner à gauche	Manette à gauche
Tourner à droite	Manette à droite
Accélérer	Manette vers l'avant
Freiner	Manette vers l'arrière
Changement de vitesses	Bouton de tir de la manette

En mode contrôle souris, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner gauche/droite	La direction est déterminée par la position horizontale de la souris
Accélérer	Interrupteur gauche de la souris
Freiner	Barre Espace (SPACE); Clavier numérique Enter, ou toute direction de la manette
Changement de vitesses	Interrupteur droit de la souris

En mode contrôle manettes, s'il est possible par la manette de l'utilisateur d'aligner à la fois la gauche et la droite ensemble (ou si gauche et droite sur le clavier sont maintenus pressés ensemble), la voiture maintiendra sa position de direction actuelle.

Le contrôle de changement de vitesses est utilisé pour régler la vitesse actuelle entre haut 'H' et bas 'L'.

Le jeu peut être mis en attente à tout moment en appuyant sur la touche HELP. Le jeu peut être repris en appuyant sur la touche RETURN, ou abandonné en appuyant sur la touche ESC (Echappe).

Pour introduire un score élevé dans le tableau, utilisez un mouvement de gauche ou de droite du dispositif de contrôle sélectionné pour choisir le caractère désiré. Ce caractère peut alors être sélectionné en appuyant sur le contrôle de changement de vitesse. Les caractères peuvent être effacés en utilisant les touches BACKSPACE ou DELETE sur le clavier. Le quatrième caractère ne peut être effacé puisqu'il s'agit du caractère final.

CASSETTE SPECTRUM

Insérez la cassette dans votre magnétophone et tapez LOAD*** puis appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur play sur le magnétophone.

Ensuite, suivez les instructions sur l'écran.

CONTROLS

Manette

← — Gauche
→ — Droite
↑ — Accélérer
↓ — Freiner
TIR — CHANGEMENT de vitesses
P — Mise en attente
G+H — Ensemble pour abandonner piste

CLAVIER

Toutes les touches totalement définissables, y compris mise en attente et quitte

DISQUE AMSTRAD

Inseréz le disque dans l'unité de disques. Tapez RUN''DISC et appuyez sur ENTER.

Les jeux se chargeront. Dès lors suivre les instructions sur l'écran.

CASSETTE AMSTRAD
Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur play sur le magnétophone.
CONTROLE
Comme pour le Spectrum.

CASSETTE C64
Insérez la cassette dans votre cassette données. Maintenez la touche SHIFT (Majuscules) en position appuyée et appuyez sur RUN/STOP.

DISQUE C64
Insérez le disque dans l'unité. Tapez LOAD"*",8,1 et pressez RETURN.
CONTROLS
Manette (seulement)
← — Gauche
→ — Droite
↑ — Accélérer
↓ — Freiner
TOUCHE ESPACE — pour mise en attente (régler)
Boutton de TIR — Changement de vitesses
NOTE: Ce jeu n'est pas du type à multi-chargement, donc une fois que ce jeu est chargé aucun autre accès cassette/disque ne sera nécessaire.

NOTES GENERALES
Pour choisir quel parcours vous désirez jouer, utilisez les contrôles de droite, de gauche et de changement de vitesses de votre option de contrôle sélectionnée actuelle. les 12 differénts conducteurs peuvent être sélectionnés en appuyant sur le changement de vitesses quand l'indicateur cyclique passe sur le conducteur désiré. Ceci sélectionnera simultanément le conducteur et le parcours.

DIFFICULTIES DE CHARGEMENT . . .
Nous cherchons constamment à ameliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux elevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc deteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les insructions de chargement, en venfiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant a votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problemes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficulties persistent aprés que vous ayiez vérifie tout vote hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003
ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

CREDITS

Spectrum/Amstrad

Programmé par:	John Mullins
Graphiques par:	Clive Paul
Musique par:	Uncle Art

Commodore 64

Programmé par:	Chris Butler
Graphiques par:	Chris Butler
Musique par:	Uncle Art

ST/Amiga

Programmé par:	Z.Z.K.J.
Graphiques par:	Saul
Musique par:	Uncle Art

Produits par Neil Jackson et Nick Dawson.
Une Production des Studios Software.

POWER DRIFT

Schnell . . . rasant . . . Power Drift.
Wähls einen der zwölf verrückten Fahrer, wie Z.B. Jason den Skinhead oder Jeronimo den Mohikaner, und zische über 27 den Magen herumdrehende Runden.
Du kannst sehen, wie der Staub aufgewirbelt wird und wie sich die Rader drehen, wenn Du mit kreischen dem Gerausch über die Achterbahn-Spur rast und Deine Gegner Zürucklässt. Du donnerst über Schlammwälle, fährst durch die Wüste, rutschst und Schlitter über Schneebedeckten Asphalt und rast durch die Nacht, bevor Du in die letzte Runde gelangst.

COMMODORE AMIGA

Programmladen

Um das Programm zu laden, die Spieldiskette A in das Laufwerk df0: einsetzen, und den Computer durch Drucken der CTRL-Taste und der beiden Amiga-Tasten rücksetzen. (A1000-Besitzer müssen zunächst Kickstart laden). Das Spiel beginnt zu laden, und meldet sich nach kurzer Zeit. Wenn Sie über 1 Megabyte von RAM oder noch mehr verfügen, verlangt das Spiel nach Spieldiskette B, damit es die Kursdaten laden kann, um die Disketten-Zugriffszeiten zu kürzen.

ANDERE DISKETTENZUGRIFFE

Beim Starten eines neuen Kurses und einer neuen Stufe erstellt das Spiel neue Diskettenzugriffe. Kann das Spiel die Diskette im Laufwerk df0: nicht finden (es ist keine Diskette vorhanden bzw. es wurde die falsche Diskette eingesetzt) wird dies angezeigt und der Benutzer aufgefordert, die richtige Diskette einzusetzen.

MENÜ OPTIONEN

Die folgenden Optionen sind im Spiel-Menü vorhanden:

1) Empfindlichkeitsverstellung

   Im Joystick/Tastatur-Betriebsmodus werden die drei Empfindlichkten laufend fortgeschaltet (Geschwindigkeit, mit der das Auto von Seite zu Seite wendet).

   Im Maus-Betriebsmodus kann der benutzer das gewünschte Maus-Geschwindigkeitsverhältnbis selber definieren, und es wird eine gesonderte Anleitung angezeigt.

2) Kontroll-Veränderung

   Diese kippelt von Maus — auf Joystick/Tastatur-Modus und zurück.

   Beim Starten wird die Betriebsart ''Maus'' angewählt.

Um das Spiel zu starten, wird beim Maus-Modus eine der beiden Maus-Tasten gedrückt, ansonsten den Joystick-Feuer-Knopf bzw. eine der beden Umschaltertasten drücken.
Die Kurswahlanzeige wird jetzt eingegeben. Damit können Sie den gewünschten Spielkurs wählen. Mit Links bzw. Rechts wird der gewünschte Kurs angewählt. Wenn der Pfeil auf den gewünschten Fahrer zeigt, wird er durch Betätigung der Gangschaltsteuerung angewählt.
Er kann auch durch Drücken von SPACE (Leertaste) angewählt werden, allerdings ohne Spielmusik.
Der Kurs wird jetzt von der Diskette geladen, und das Spiel beginnt.

SPIELFÜHRUNG

Im Betriebsmodus Joystick gelten die folgenden Steuerungen:

Nach links	Joystick nach links
Nach rechts	Joystick nach rechts
Beschleunigen	Joystick nach vorn
Bremsen	Joystick nach hinten
Gangschaltungk	Joystick-Feuerknopf.

Die Tastatur kann gleichzeitig mit dem Joystick benutzt werden.
Die folgenden Tasten werden dazu verwendet:

Nach links	, (; mit französischer Tastatur)
Nach rechts	. (: mit französischer Tastatur)
Beschleunigen	CTRL·
Bremsen	Leertaste
Gangschaltung	jeder Umschalter

Im Betriebsmodus Maus gelten die folgenden Steuerungen:

Nach links/rechts	Die Richtung wird durch die horizontale Lage der Maus bestimmt
Beschleunigen	linke Maustaste
Bremsen	Leertaste: Tastenfeld-Eingabe oder beliebige Joystick-Richtung
Gangschaltung	rechte Maustaste

Wenn es im Betriebsmodus Joystick möglich ist, mit dem Joystick des Benutzers links und rechts gleichzeitig anzusteueren (bzw. wenn auf der Tastatur links und rechts gleichzeitig gedrückt werden) wird das Auto seine aktuelle Wendestellung behalten.

Die Gangschaltung dient zum Schalten von hoch 'H' auf niedrig 'L'.

Im Spiel kann jederzeit eine Pause eingelegt werden, durch Drücken der HELP-Taste. Wieder aufgenommen wird das Spiel mit Hilfe der RETURN-Taste bzw. mit der ESC-Taste wird das Spiel abgebrochen.

Um ein hohes Spielergebnis in die Tabelle einzutragen, wird die linke bzw. rechte Bewegung des gewählten Steuergerätes verwendet, um das gewünschte Zeichen zu wählen. Angewählt wird dann dieses Zeichen mit Hilfe der Gangschaltung. Die Zeichen können mit Hilfe der Tasten BACKSPACE oder DELETE auf der Tastatur wieder gelöscht werden. Das vierte Zeichen kann nicht gelöscht werden, da es das letzte ist.

WICHTIGE HINWEISE

Wenn Sie bei der Ureingabe von Workbench bzw. CLI eine der beiden Spieldisketten in eins Ihrer laufwerke einsetzen, zeigt das System an, die Diskette ist schlecht. Machen Sie sich dabei keine Gedanken, die Diskette ist gar nicht schlecht — die Amiga kann das Format einfach nicht verstehen, mit dem das Speil gespeichert wird.

Auf Grund der vielen Amiga-'Viren' sollte folgenders beachtet werden:

Zum Laden verwendet das Spiel den eigenen massgeschneiderten 'Boot Block'. Es kann also Virus-Detektoren geben, die warnen, dass die Spieldisketten mit einem Virus infiziert sind. Keine Sorge — sie sind nicht infiziert! Achten Sie stets darauf, dass die Spieldisketten niemals infiziert werden, sonst wird es nicht mehr möglich sein, das Spiel zu laden. Wenn die Spieldiskette A trotzdem infiziert wird, ist eine Backup-Kopie des 'Boot Blocks' im Sektor 2 und 3 der Spur 0 auf Seite 0 der Diskette gespeichert. Um das Virus zu beseitigen und die Diskette instandzusetzen, sollten diese auf die Sektoren 0 und 1 der Spur 0, Seite 0 der Diskette kopiert werden. Mit den meisten Diskettensektor-Editoren wird dies möglich sein. Bei einigen könnten Sie jedoch Probleme bei der Diskettenannahme wegen des nicht-standardmässigen Formats bekommen.

ATARI ST
Laden

Um das Programm zu laden, die Spieldiskette A ins Laufwek A: einsetzen, und den Computer mit Hilfe des Reset-Knopfs an der Hinterseite rückstellen. Das Spiel beginnt zu laden, und meldet sich nach kurzer Zeit. Wenn Sie über 1 Megabyte von RAM oder noch mehr verfügen, verlangt das Spiel nach Spieldiskette B, damit es die Kursdaten laden kann, um die Disketten-Zugriffszeiten zu kürzen.

ANDERE DISKETTENZUGRIFFE

Beim Starten eines neuen Kurses und einer neuen Stufe erstellt das Spiel neue Diskettenzugriffe. die Diskette im Laufwerk A: nicht finden (es ist keine Diskette vorhanden bzw. es wurde die falsche Diskette eingesetzt) wird dies angezeigt und der Benutzer aufgefordert, die richtige Diskette einzusetzen.

MENÜ-OPTIONEN

Die folgenden Optionen sind im Spiel-Menü vorhanden:

1) Empfindlichkeitsverstellung

   Im Joystick/Tastatur-Betriebsmodus werden die drei Empfindlichkeiten laufend fortgeschaltet (Geschwindigkeit, mit der das Auto von Seite zu Seite wendet).

   Im Maus-Betriebsmodus kann der Benutzer das gewünschte Maus-Geschwindigkeitsverhältnis selber definieren, und es wird eine gesonderte Anleitung angezeigt.

2) Kontroll-Veränderung

   Diese kippelt von Maus- auf Joystick/Testatur-Modus und zurück.

   Beim Starten wird die Betreibsart "Maus" angewählt.

3) Abtastgeschwindigkeitsverstellung

   Diese schaltet die Bildschirm-Abtastgeschwindigkeit von 50Hz auf 60Hz und zurück. Verwendet wird sie für bestimmte Monitore (z.B. Philips CM8833), die ein 60Hz-Bildschirm grösser als ein 50Hz-Bildschirm erscheinen lassen. Der Spielbildschirm wird somit vergrössert, ohne die Vertikalhöhe des Monitors ändern zu müssen, was das Bildseitenverhältnis sonst ändern würde. Bei bestimmten Monitoren (z.B. Atari-Farbmonitor) entsteht bei dieser Option keine optische Auswirkung, da der Monitor einen konstanten Abtastzeilenabstand anstelle einer konstanten Bildgrösse besitzt. Die beim Start vorgegebene Abstastgeschwindgkeit entspricht dem Wert, der vom ST nach der Rückstellung gesetzt wird.

Um das Spiel zu starten, wird beim Maus-Modus eine der beiden Maus-Tasten gedrückt, ansonsten den Joystick-Feuer-Knopf drücken.

Die Kurswahlanzeige wird jetzt eingegeben. Damit können Sie den gewünschten Spielkurs wählen. Mit Links bzw. Rechts wird der gewünschte Kurs angewählt. Wenn der Pfeil auf den gewünschten Fahrer zeigt, wird er durch Betätigung der Gangschaltsteuerung bzw. mit SPACE angewählt.

Der Kurs wird jetzt von der Diskette geladen, und das Spiel beginnt.

SPIELFÜHRUNG

Im Betriebsmodus Joystick gelten die folgenden Steuerungen:

Nach links	Joystick nach links
Nach rechts	Joystick nach rechts
Beschleunigen	Joystick nach vorn
Bremsen	Joystick nach hinten
Gangschaltung	Joystick-Feuerknopf

Im Betriebsmodus Maus gelten die folgenden Steuerungen:

Nach links/rechts	Die Richtung wird durch die horizontale Lage der Maus bestimmt
Beschleunigen	linke Maustaste
Bremsen	Leertaste: Tastenfeld-Eingabe oder beliebige Joystick-Richtung
Gangschaltung	rechte Maustaste.

Wenn es im Betriebsmodus Joystick möglich ist, mit dem Joystick des Benutzers links und rechts gleichzeitig anzusteuern, wird das Auto seine aktuelle Wendestellung behalten.
Die Gangschaltung dient zum Schalten von hoch 'H' auf niedrig 'L'.
Im Spiel kann jederzeit eine Pause eingelegt werden, durch Drücken der HELP-Taste. Wieder aufgenommen wird das Spiel mit Hilfe der RETURN-Taste bzw. mit der ESC-Taste wird das Spiel abgebrochen.
Um ein hohes Spielergebnis in die Tabelle einzugeben, wird die linke bzw. rechte Bewegung des gewählten Steuergerätes verwendet, um das gewünschte Zeichen zu wählen. Angewählt wird dann dieses Zeichen mit Hilfe der Gangschaltung. Die Zeichen können mit Hilfe der Tasten BACKSPACE oder DELETE auf der Tastatur wieder gelöscht werden. Das vierte Zeichen kann nicht gelöscht werden, da es das letzte ist.

SPECTRUM-CASSETTE

Cassette in Ihr Tonbandgerät einladen, LOAD eingeben, dann ENTER drücken. Abspieltaste des Tonbandgeräts betätigen.
Abjetzt Bildschirm-Anleitung beachten.
STEUERUNGEN
Joystick
← — Links
→ — Rechts
↑ — Beschleunigen
↓ — Bremsen
FEUER — Gangschaltung
P — PAUSE
G+H zusammen — Spur abbrechen
TASTATUR
Alle Tasten völlig definierbar inkl. Pause und Quit

AMSTRAD-DISKETTE

Diskette in Laufwerk einsetzen. RUN"DISC eingeben, dann ENTER drücken.
Das Spiel wird jetzt geladen, und die Bildschirm-Anleitung wird ab jetzt beachtet.

AMSTRAD-BAND

CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. Abspieltaste des Tonbandgeräts drücken.
STEUERUNGEN
Siehe Spectrum

C64-CASSETTE

Cassette in Ihre Daten-Cassette einsetzen. SHIFT-TASTE gedrückt halten, und RUN/STOP drücken.

C64-DISKETTE

Diskette ins Laufwerk einsetzen. LOAD"*",8,1 eingeben, dann RETURN drücken.

STEUERUNGEN
Joystick (nur)

← — Links
→ — Rechts
↑ — Beschleunigen
↓ — Bremsen

LEERTASTE — Pause (kippeln)
FEUER-Taste — Gangschaltung
ACHTUNG: Dieses Spiel ist kein Multilader, d.h. nach dem Laden ist kein weiterer Band/Disketten-Zugriff erforderlich!

ALLGEMEINE HINWEISE

Um den gewünschten Spielkurs zu wählen, werden die Links-, Rechts- und Gangschaltungs-Steuerungen Ihres aktuellen Betriebsmodus verwendet. Die 12 unterschiedlichen Fahrer werden durch Betätigung der Gangschaltung angewählt, wenn der laufende Anzeiger am gewünschten Fahrer vorbeifährt. Somit werden Fahrer und Kurs gleichzeitig selektiert.

LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind ständig bestrebt die Qualität unserer Produkte zu verbessern und stellen hohe Ansprüche an unsere Fertigungskontrolle, bevor Sie das Produkt erwerben. Sollten Sie trotzdem Ladeshwierigkeiten festellen, liegt es mit grösster Wahrscheinlichkeit nicht an der Software. Daher empfehelen wir Ihnen Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanwiesungen nochmals sorgfältig durchzulesen, nachdem Sie sich vergewissert haben, dass Sie die richtig Gebrauchsanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Sollten immer noch Schwierigkeiten auftreten, fragen Sie bitte Ihren Fachhändler um Rat, der gegebenenfalls das Programm umtauscht.

Kundenanfragen/Technische Unterstutzung 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

VORSPANN

Spectrum/Amstrad
Programmierung: John Mullins
Grafik: Clive Paul
Musik: Uncle Art
Commodore 64
Programmierung: Chris Butler
Grafik: Chris Butler
Musik: Uncle Art
ST/AMIGA
Programmierung: Z.Z.K.J.
Grafik: Saul
Musik: Uncle Art
Produktion Neil Jackson und Nick Dawson.
Eine Software Studio Produktion.

POWER DRIFT

È veloce, è feroce, è spinto dal potere.
Scegli tra 12 guidatori pazzi, eccentrici, come Jason 10 'skinhead' (testa pelata) a Geronimo il moicanoe fatti strada tra 27 circuiti da far rivoltars 10 stomaco.
Osserva la polvere che si solleva e la ruote che girano a tutta velocità, quando stridano sulla pista eldttrica, e fa un segno d'addio ai tuoi avversari. Ruggisci su mucchi di fango, guida attraverso il deserto, inciampa e scivola sull'asfalto ricoperto di neve e corri a grande velocità per tutta la notte per affrontare l'ultimo giro di pista per il traguardo finale.

COMMODORE AMIGA

Per caricare il programma, inserire il disco di gioco A nella presa df0 e ripristinare il computer nel premere il tasto CTRL ed i due tasti Amiga. (i proprietari della A1000 avranno bisogno di carricare il pedale di avviamento per primo). Il gioco inizierà a caricarsi e dopo un breve periodo si annuncerà: Se dovessi avere 1 megagruppo di bits di RAM o di piu, poi il gioco richiederà il disco di gioco B in modo che possa caricare i dati di corso per abbreviare gli accessi a disco.

ALTRI ACCESSI A DISCO

Il gioco fara degli accessi a disco quando si inizia un nuovo corso e stadio.
Se il gioco non è in grado di trovare il disco nella presa df0 (perchè non c'è presente un disco, oppure perchè il disco sbagliato è stato inserito) indicherà questo e ricorderà l'utente ad inserire il disco giusto.

OPZIONI DI MENU

Le seguenti opzioni sono disponibili dal menù del gioco:

1) Aggiustamento Sensibilità

   Nella moda di controllo della leva di comando/tastiera, questo causa un ciclaggio dellè tre sensibilità (velocità con la quale la macchina gira da un lato all'altro). Nella moda di controllo a topo, questo mette l'utente in grado di definire la graduazione richiesta del topo, e viene visualizzato uno schermo d'istruzioni a parte.

2) Aggiustamento Controllo

   Questo passa a cavicchio tra il topo ed il controllo della leva di comando/tastiera.
   Il controllo selezionato al momento di avviamento è quello del topo.

Per iniziare il gioco scattare il pulsante topo se si vuole giocare con la moda di controllo a topo oppure premere il pulsante di avviamento della leva di comando o qualsiasi registro di traslazione.
Lo schermo di selezione di corso verrà poi registro. Questo viene usato per selezionare il corso che vuoi giocare. Usare la sinistra e la destra per selezoionare il corso che preferisci. Premere il controllo cambiamarcia quando la freccia dell'autista è mirata verso l'autista che vuoi slezionare. Alternativamente, premere SPAZIO invece per selezionare, senza musica.
Dopo tutto ciò, il corso verrà caricato fuori disco ed il gioco inizierà.

CONTROLLO DEL GIOCO

Nella moda di controllo della leva di comando, i seguenti controllo sono validi:

Girare a sinistra	Leva di comando a sinistra
Girare a destra	Leva di comando a destra
Accelerare	Leva di comando in avanti
Frenare	Leva di commando indietro
Cambiamarcia	Pulsante di avviamento della leva di comando

Si può anche utilizzare la tastiera contemporaneamente con la leva di comando. i seguenti tasti vengono adoperati:

Girare a sinistra	, (; sulla tastiera francese)
Girare a destra	. (: sulla tastiera francese)
Accelerare	CTRL
Frenare	Spazio
Cambiamarcia	qualsiasi registro di traslazione

Nella moda di controllo a topo, i seguenti controllo sono validi:

Girare a sinistra/destra	Il giro è determinato dalla posizione orizontale del topo.
Accelerare	Pulsante a sinistra del topo
Frenare	Spazio; Tastiera 'Enter', oppure qualsiasi direzione della leva di comando.
Cambiamarcia	Pulsante a destra del topo.

Nella moda di controllo della leva di comando, se è possibile che la leva di comando dell'utente registri sia a sinistra che a destra (oppure se la sinistra e la destra sulla tastiera sono premute contemporaneamente) allora la macchina riterrà la sua posizione attuale di giro.

Il controllo cambiamarcia viene usato per spostare la marcia attuale tra alto (H) e basso (L).

Il gioco può essere messo a pausa a qualsiasi punto nel premere il tasto 'aiuto' (HELP). Può essere resunto nel premere il tasto RETURN (tornare) oppure abbandonato nel premere il tasto ESC.

Per registrare un punteggio elevato nella tabella, usare il movimento a sinistra e a destra del dispositivo di controllo selezionato per scegliere il carattere desiderato. Tale carattere può essere selezionato nel premere il controllo di cambiamarcia. I caratteri possono essere cancellati nell'usare il tasto BACKSPACE (ritornare di un passo) oppure DELETE (cancellare) sulla tastiera. Il quarto carattere non può essere cancellato siccome è quello finale.

NOTE IMPORTANTI

Se consegni a memoria il disco programmi informativo (Workbench) oppure il CLI ed inserisci qualsiasi disco di gioco in un tuo comando di disco, il sistema dirà che il disco è cattivo. Non ti preoccupare, perchè il disco non è cattivo, è solo che l'Amiga non riesce a capire il formato adoperato per memorizzare il gioco.

Dovuto al risorgimento di 'Virus' dell'Amiga, si deve notare i punti seguenti:

Il gioci adopera il suo proprio bloccaggio di codice memoria (boot block) per caricare, quindi ci sono certi rivelatori di Virus che ti avvertiranno che i infetti. Abbia grande premura a non permettere mai ai dischi di gioco di diventare infetti perchè sennò il gioco non caricherà. Se purtroppo dovessi infettare il disco A, una copia in riserva del bloccaggio di codice memoria (boot block) è memorizzatta nei settori 2 e 3 sulla pista 0, lato 0 del disco. Questi devono essere copiati ai settori 0 e sulla pista 0, lato 0 del disco per togliere il virus e riparare il disco. la maggior parte dei redattori di settori di disco ti dovrebbero permettere di fare questo

benchè sia possibile che ti capitono problemi nel persuaderne alcuni di accettare il disco dovuto al suo formato non-standard.

ATARI ST

Per caricare il programma, inserire il disco di gioco A nella presa A e ripristinare il computer nel premere il tasto di ripristino (reset) di diestro. Il gioco inizierà a caricarsi e dopo un breve periodo si annuncerà. Se dovessi avere 1 megagruppo di bits di RAM o di più, poi il gioco richiederà il disco di gioco B in modo che possa caricare i data di corso per abbreviare gli accessi a disco.

ALTRI ACCESSI A DISCO

Il gioco farà degli accessi a disco quando si inizia un nuovo corso e stadio.
Se il gioco non è in grado di trovare il disco nella presa A (perchè non c'è presente un disco, oppure perchè il disco sbagliato è stato inserito) indicherà questo e ricorderà l'utente ad inserire il disco giusto.

OPZIONI DI MENÙ

Le seguenti opzioni sono disponibili dal menù del gioco:

1) Aggiustamento Sensibilità

   Nella moda di controllo della leva di comando/tastiera, questo causa un ciclaggio delle tre sensibilità (velocità con la quale la macchina gira da un lato all'altro). Nella moda di controllo a topo, questo mette l'utente in grado di definire la graduazione richiesta del topo, e viene visualizzato uno schermo d'istruzioni a parte.

2) Aggiustamento Controllo

   Questo passa tra il topo ed il controllo della leva di comando/tastiera. Il controllo selezionato al momento di avviamento è quello del topo.

3) Aggiustamento della Velocità di Scansione

   Questo fa passare la velocità di scansione della visualizzazione a schermo tra 50Hz e 60Hz. Viene adoperato per certi monitori (ad es. Philips CM8833) che fà si che uno schermo a 60Hz è più alto di uno a 50 Hz. Questo allarga lo schermo del gioco senza dover cambiare la messa a punta di altezza verticale del monitor che altrimenti cambierebbe il rapporto tra la larghezza e l'altezza dell'immagine. Su certi monitori (ad es. monitor a colori Atari) questa opzione non avrà nessun effetto visibile perchè il monitor gode una spaziatura di linea esploratrice costante anzichè una classificiazione di quadro costante. Il rapporto di velocità di scansione elezionato all'inizio è il valore messo a punta dalla ST dopo ripristino.

Per iniziare il gioco scattare il pulsante topo se si vuole giocare con la moda di controllo a topo oppure premere il pulsante di avviamento della leva di commado.

Lo schermo di selezione di corso verrà poi registrato. Questo viene usato per selezionare il corso che vuoi giocare. Usare la sinistra e la destra per selezionare il corso che preferisci. Premere il controllo cambiamarcia oppure SPACE (spazio) quando la freccia dell'autista è mirata verso l'autista che vuoi selezionare.
Dopo tutto ciò, il corso verrà caricato fuori disco ed il gioco inizierà.

CONTROLLO DEL GIOCO

Nella moda di controllo della leva di comando, i seguenti controllo sono validi:

Girare a sinistra	Leva di comando a sinistra
Girare a destra	Leva di comando a destra
Accelerare	Leva di comando in avanti
Frenare	leva di comando indietro
Cambiamarcia	Pulsante di avviamento della Leva di comando

Nella moda di controllo a topo, i seguenti controlli sono validi:

Girare a sinistra/destra	Il giro è determinato dalla posizione orizontale del topo.
Accelerare	Pulsante a sinistra del topo
Frenare	SPACE (spazio): Tastiera 'Enter', oppure qualsiasi direzione della leva di comando.
Cambiamarcia	Pulsante a destra del topo.

Nella moda di controllo della leva di comando, se è possibile che la leva di comando dell'utente registri sia a sinistra che a destra contemporaneamente allora la macchina riterrà la sua posizione attuale di giro.
Il controllo cambiamarcia viene usato per spostare la marcia attuale tra alto (H) e basso (L).
Il gioco può essere messo a pausa a qualsiasi punto nel premere il tasto HELP (aiuto). Può essere resunto nel premere il tasto RETURN (tornare) oppure abbandonato nel premere il tasto ESC.
Per registrare un punteggio elevato nella tabella, usare il movimento a sinistra e a destra del dispositivo di controllo selezionato per scegliere il carattere desiderato. Tale carattere può essere selezionato nel premere il controllo di cambiamarcia. I caratteri possono essere cancellati nell'usare il tasto BACKSPACE (ritornare di un passo) oppure DELETE (cancellare) sulla tastiera. Il quarto carattere non può essere cancellato siccome è quello finale.

CASSETTA SPECTRUM

Inserire la cassetta nel tuo registratore e dattilografare "LOAD" (caricare) poi premere ENTER (entrare).
Premere PLAY sul registratore.
Dopodichè bisogna seguire le istruzioni sullo schermo.
CONTROLLI
Leva di comando
← — Sinistra
→ — Destra
↑ — Accelerare
↓ — Frenare
FIRE — (avviare) Cambio marcia
P — Pausa
G+H — insieme per abortire la pista
TASTIERA
Tutti i testi totalmente definibili, compreso pausa e rilascio

DISCO AMSTRAD

Inserire il disco nella presa. Dattilografare RUN DISC (avviare disco) e premere ENTER.
A questo punto i giochi si caricheranno. Seguire le istruzioni sullo schermo da ora in poi.

NASTRO AMSTRAD

Premere CTRL ed il piccolo tasto ENTER. Premere 'play' sul registratore.

CONTROLLI

Come per lo Spectrum.

CASSETTA C64

Inserire la cassetta nella tua cassetta di dati. Tenere premuto il tasto SHIFT (registro di traslazione) e premere RUN/STOP (avviare/fermare).

DISCO C64

Inserire il disco nella presa. Dattilografare LOAD "*" (Caricare) 8.1 poi premere RETURN.

CONTROLLI

Leva di comando (soltanto)

← — Sinistra
→ — Destra
↑ — Accelerare
↓ — Frenare
SPAZIO — Per pausare (spostare in vari sensi)
Pulsante FIRE (d'avviamento) — Cambiamarcia

NOTA: Questo gioco non è un multicarico, quindi appena questo gioco viene caricato non occorrerà nessun altro accesso nastro/disco!

NOTE GENERALI

Per selezionare quale pista vuoi giocare, usare i controlli di cambiamarcia di destra e sinistra della tua opzione di controllo attualmente selezionata. I 12 diversi autisti possono essere selezionati nel premere il cambiomarcia man mano che l'indicatore di ciclaggio supera l'autista desiderato. Questo selezionerà contemporaneamente sia l'autista che la pista.

DIFFICOLTÀ DI CARICO . . .

Noi siamo sempre alla ricerca di migliorare la qualità della serie dei nostri prodotti e abbiamo sviluppato alti livelli di controllo di qualità per essere in grado di offrirvi questo prodotto. Se si verificano delle difficoltà mentre si procede al carico è molto probabile che il difetto non sia da attribuire a questo prodotto. Suggeriamo pertanto di spegnere il computer per qualche secondo indi di ricominciare le operazioni di carico attentamente, avendo cura di controllare che si usano le istruzioni giuste per il computer e il software. Se il problema sussiste consultare il manuale d'istruzioni del computer oppure il concessionario. Una volta effettuati tutti questi controlli se le difficoltà sono ancora presenti suggeriamo di rinviare il prodotto al luogo di acquisto.

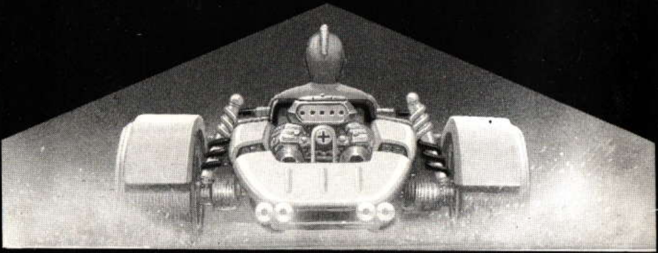
Ufficio Informazioni Clienti/Assistenza Tecnica: 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

TITOLI DI TESTA

Spectrum/Amstrad	
Programmazione:	John Mullins
Graphica:	Clive Paul
Musica:	Uncle Art
Commodore 64	
Programmazione:	Chris Butler
Grafica:	Chris Butler
Musica:	Uncle Art
ST/AMIGA	
Programmazione:	Z.Z.K.J.
Grafica:	Saul
Musica:	Uncle Art

Produzione: Neil Jackson e Nick Dawson.
Una Produzione della Software Studios



Power Drift ™ and SEGA ® are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from SEGA Ltd. Japan.

© SEGA 1988, 1989

Marketed and Distributed by Activision